

Samurai Shodown

S'il se situe un cran en deçà de [King of Fighters RI](#), Samurai Shodown possède suffisamment d'atouts pour séduire les amateurs de baston. Tous les personnages de la série sont au rendez-vous. Comme *KoF RI*, la pression plus ou moins forte des deux boutons permet de réaliser toutes les actions : plus vous appuyez fort et plus l'attaque est puissante.

Pour remporter les combats, exactement comme dans les autres jeux de la série, vous devez faire preuve d'un peu de tactique et utiliser au mieux les coups de votre personnage. Le timing, notamment, est indispensable pour réaliser les plus beaux combos. Une nouvelle fois, le paddle de la Neo Geo Pocket fait des merveilles, permettant un contrôle très précis et facilitant grandement l'exécution de coups spéciaux.



L'animation des personnages est d'ailleurs d'excellente facture, avec des mouvements très fluides pour une console portable. Les décors, directement hérités de *Samurai Shodown 4* mais dépouillés d'animation, sont également bien réalisés. C'est au niveau de l'ambiance sonore que le titre a le plus souffert dans la conversion : les effets sont corrects, même si l'on aurait aimé reconnaître certains bruits spécifiques aux personnages ; en revanche, les musiques sont à des années lumière de la version de salon.

C'est pourtant un défaut vite pardonné tant le *gameplay* est excellent. En résumé, si vous êtes fans de la série ou si vous possédez déjà [King of Fighters RI](#), il n'y a pas à hésiter, vous risqueriez de passer à côté d'un grand jeu.

Calor

Test publié dans [Pocket Magazine n°1](#)